
DISK SYSTEM
ファミリー コンピュータ ディスク システム
FMC-KMV
アレクセイ パジトノフが贈る
Knight Move™
ナイトムーブ™
FAMICOM FAMILY
Nintendo®

このたびは、任天堂“ファミリーコンピュータTMディスクシステム・「ナイト ムーブ」(FMC-KMV)”をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

1.「ナイト ムーブ」????

親愛なるプレイヤー諸君、わたしはこの「ナイト ムーブ」の作者、アレクセイ パジトノフです。
あなたは「ナイト ムーブ」と聞いて「????何だ????」と思うかも知れません。でもルールは簡単、ナイトという駒を動かしてパネルをふんづけ、穴をあけると得点できる、とってもわかりやすいゲームなのです。ナイトは〝チェス〟で使われている馬の形をした駒のことを指し、その独特な駒の動きをゲームの基本の動きとしています。まずその動きを覚え、パネルをふんづけるパターンを見つけ出すこと、それが高得点への近道です。
さあ、あなたも1,000,000点プレイヤーをめざし、チャレンジしよう。



アレクセイ パジトノフ

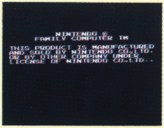
ソビエトが誇るゲームデザイナー。
彼の代表作「テトリス」は世界的にヒットした。
この「ナイト ムーブ」も、彼の作品の一つだ。

2.ゲームを始める前に

1 ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のパワーをONにすると、右のような画面が出ます。
画面が出たら、ディスクドライブにディスクカードのSIDE Aを上にしてセットしてください。
画面が出ない場合は、もう一度接続を確かめてください。



2 ディスクカードをセットすると、"NOW LOADING・・・"という画面が出たあと、しばらくすると右のような画面に変わります。
もし"A、B SIDE ERR. 07"という表示が出た場合は、ディスクカードを取り出して、SIDE AとSIDE Bをよく確認して、SIDE Aを上にして、もう一度正しくセットしなおしてください。



3 続いてタイトル画面が現れます。ここで、1-PLAYERゲームか2-PLAYERゲームを選択し、STARTボタンで決定します。

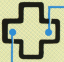


3.コントローラー各部の名称と働き

1-PLAYERゲームのとき、コントローラー[I]を使用します。
2-PLAYERゲームのとき、コントローラー[I]・[II]を使用します。

✚ボタン

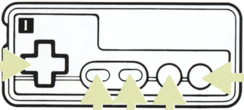
● ⇦⇨でナイトが移動できるパネルを示すカーソル(ナイトカーソル)を動かせます。
● ⇧⇩⇦⇨で、◇カーソルを移動し、コマンドを選択します。



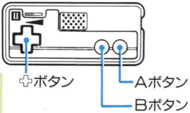
カーソルが時計回りに動きます

カーソルが時計回りと逆に動きます

コントローラー[I]



コントローラー[II]



SELECTボタン

●使用しません。

Aボタン

●押しているあいだ、ナイトが速く動きます。

STARTボタン

●ゲームがスタートします。

〔ポーズ機能〕
ゲームの途中でプレーを一時中断したいときに押します。プレーを再スタートしたいときは、もう一度押してください。中断したときの状態から始められます。
また、ポーズ中にBボタンを押すと、ゲームミュージックを変更することができます。

Bボタン

●ゲーム中は使用しません。

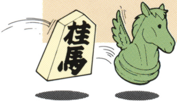
4.ゲームを始めましょう

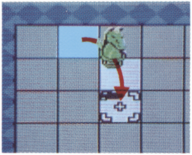
「ナイト ムーブ」には、1PLAYERゲームと2-PLAYERゲームがあります。

1-PLAYERゲームは高得点を狙うゲームです。
2-PLAYERゲームは対戦型になっており、2人で白熱した闘いがくりひろげられるでしょう。

★ナイトの動きに注意!!

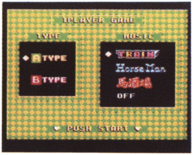
ナイトの動きには右のようなパターンがあり、ナイトカーソルが示すところにしか動けないのです。(これは将棋の桂馬の動きと同じです)



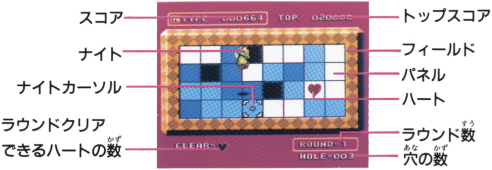


1-PLAYERゲーム

タイトル画面で1-PLAYERを選ぶと、モードセレクト画面に変わります。ここでゲームタイプとミュージックの種類を選びましょう。
ミュージックの種類は3種類あります。(OFFはミュージックなしです)
さあ、ゲームスタート!!

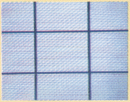


ゲーム画面

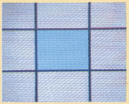


32枚のパネルが並んだフィールドをナイトが跳びまわり、パネルをふんづけ、穴をあけていきます。穴をあけると点数がもらえます。
パネルは3度ふんづけると穴があき、その穴にナイトが落ちるとゲームオーバーになってしまいます。

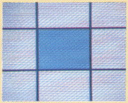
初めの パネル



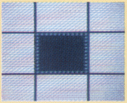
1度目のパネル



2度目のパネル

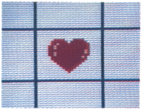


穴のあいたパネル



また、フィールド上には♥ハートが現れます。この♥ハートを集めると、穴のあいたパネルが元に戻り、次のラウンドに進みます。ラウンドが進むにつれて、ナイトの動きが速くなり、難易度が上がっていきます。

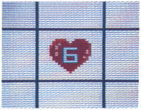
A TYPE と B TYPEのちがいは?



A TYPEの
♥ハート

A TYPEゲームは、1つの♥ハートを取ると穴のあいたパネルが元に戻り、次のラウンドに進みます。

B TYPEゲームでは、3つ以上の♥ハートを取らなくてはいけません。集める♥ハートの数は、ラウンドが進むにつれ増えていきます。
また、ナイトがパネル6回踏むと、♥ハートは別のパネルの上へ移動してしまいます。
(♥の上の数字はあと何回パネルを踏むと移動するのかを示しています)



B TYPEの
♥ハート



ハイスコアへの道

ナイトの動きを速くすると……

ゲーム中にAボタンを押して、ナイトの動きを速くします。すると、Aボタンを押している時間、得点できます。

ハイスコア画面とセーブ

ゲームオーバーになると、右のような画面に変わります。
ここでは、A TYPE・B TYPEそれぞれのトップ3の得点と名前が登録できます。
名前登録は✚ボタンの⇧⇩とA・Bボタンを使って、6文字まで登録することができます。



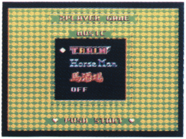
ハイスコア画面

また、この記録を残しておきたいときは、ディスクにセーブすることができます。セーブは✚ボタンの⇦⇨で、“DISK SAVE”を選び、STARTボタンを押してください。セーブが完了すると、モードセレクト画面にもどります。

連続して穴をあけると……

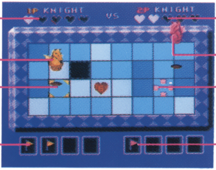
パネルに穴をあけたとき得点できますが、連続してパネルに穴をあけていくと、得点がどんどん高くなっていきます。
(何と、最高は10万点らしいですよ・・・)

2-PLAYERゲーム



タイトル画面で2-PLAYERを選ぶと、ミュージック セレクト画面に変わります。ここでミュージックの種類を選びましょう。
STARTボタンを押して、白熱の対戦ゲームスタート!!

ゲーム画面

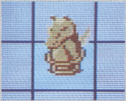


ゲームは先に♥ハートを5つ集めるか、相手が穴に落ちると、1ラウンド勝ちになります。1ラウンド勝つとP旗が1本もらえ、4ラウンド先に勝つ（P旗が4本になる）とそのゲームの勝者となります。
♥ハートはパネルを6回ふんづけると、別のパネルの上へ移動してしまいます。

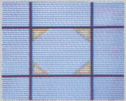
ナイトの操作

2-PLAYERゲームは、コントローラーⅠ側がイエローナイト、コントローラーⅡ側がレッドナイトに別れます。
また、ナイトカーソルがイエローナイト用とレッドナイト用の2種類あります。この形を覚えて、確実にパネルをふんづけていくことが大切です。

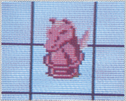
コントローラーⅠ
イエローナイト



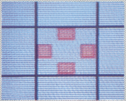
イエローナイト用
ナイトカーソル



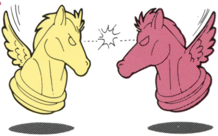
コントローラーⅡ
レッドナイト



レッドナイト用
ナイトカーソル



♡ハートを狙う対戦型、
勝利の女神が微笑むのは
イエローナイトかそれともレッドナイトか!?



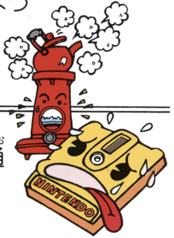
5.ディスクカード取扱い注意事項

ディスクカードは、カセットよりもずっとデリケートです。ここに書いてある注意事項をきちんと守ってあげないとゲームができなくなったりします。

ディスクカードは大切に取り扱おう



■ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないようにも気をつけよう



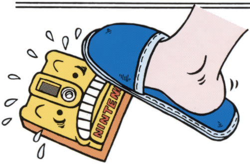
■湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管しよう。



■ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。



■磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビ、ラジオなども磁力があるから、近づけないでね。



■踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておくように！

ディスクドライブの赤ランプがついている時は、EJECTボタンを押したり、本体の電源やRESETスイッチに手を触れちゃダメ。大きな衝撃も与えないように注意しようね。

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには…

エラーメッセージ	内容または対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードを正しくセットしてください。
BATTERY ERR.02	電圧が弱くなっています。新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。
ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。 ツメの所にテープを貼ってください。
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
A、B SIDE ERR.07	A面・B面を確認して指示どおりセット。
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
ERR.20	許諾画面のデータが読み取れない。
ERR.21・22	ディスクカードの信号が最初から読み取れない。
ERR.23・24・25	ディスクカードの信号が途中から読み取れない。
ERR.26	ディスクカードに正しくSAVEできない。
ERR.27	ディスクカードのデータが少しおかしくなった。
ERR.28・29	ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。
ERR.30	ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。
ERR.31	ディスクカードのデータ数が実際と合わない。

DISK CARD

Knight Move™

ナイトムーブ™

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL(075)541-6113

Author A.Pazhitonov

